

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juego de roles en el aprendizaje área Personal Social en  
niños. Institución Educativa de Sinsicap**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Velásquez Paredes Deysi Merari**

**Asesora (ORCID 0000-0002-51386519)**

**Nancy Aída Carruitero Avila**

**Trujillo - Perú**

**2021**

## ÍNDICE

<b>Tema</b>	<b>Página N°</b>
Indice.....	ii
Palabra clave: en español e inglés - línea de investigación.....	iii
Titulo.....	iv
Resumen.....	v
Abstract .....	vi
<b>5. Introducción</b>	
<b>5.1 Antecedentes y fundamentación científica.....</b>	<b>1</b>
5.1.1 Antecedentes.....	1
5.1.2 Fundamentación Científica.....	4
<b>5.2. Justificación de la investigación.....</b>	<b>12</b>
<b>5.3. Problema.....</b>	<b>13</b>
<b>5.4 Conceptualización y Operacionalización de variables.....</b>	<b>15</b>
<b>5.5 Hipótesis.....</b>	<b>16</b>
<b>5.6 Objetivos</b>	
5.6.1 Objetivo general .....	16
5.6.2 Objetivos específicos.....	16
<b>6. Metodología</b>	
<b>6.1 Tipo y diseño de investigación</b>	
6.1.1 Tipo.....	17
6.1.2 Diseño .....	17
<b>6.2 Población y muestra</b>	
6.2.1 Población.....	17
6.2.2 Muestra.....	17
<b>6.3 Técnicas e instrumentos de investigación</b>	
6.3.1 Técnicas.....	18
6.3.2 Instrumentos.....	18
<b>6.4 Validación y confiabilidad de los instrumentos.....</b>	<b>19</b>
<b>6.5 Procesamiento y análisis de la información.....</b>	<b>19</b>

<b>7 Resultados</b>	
7.1 Descripción de los resultados.....	<b>20</b>
<b>8. Análisis y discusión</b>	
<b>8.1</b> Análisis de los resultados.....	<b>23</b>
<b>8.2</b> Discusión de los resultados.....	<b>25</b>
<b>9. Conclusiones y recomendaciones</b>	
9.1 Conclusiones.....	<b>26</b>
9.2 Recomendaciones.....	<b>27</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>28</b>

## 1. Palabra clave

Tema	Juego de roles-nivel del Aprendizaje
Especialidad	Educación Inicial

## Keywords

Topic	Aprendiz - Social Staff
Especialidad	Initial education

## Línea de investigación

Línea	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general

## **2. TÍTULO**

**Juego de roles en el aprendizaje área Personal Social  
en niños. Institución Educativa de Sinsicap**

**Role play in learning area Personal Social in  
children. Sinsicap Educational Institution**

### **3. RESUMEN**

En el presente trabajo de investigación tuvo como propósito mejorar el aprendizaje en el área de Personal Social mediante la aplicación de juegos de roles en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.- Sinsicap, año 2017, aplicando una investigación de tipo explicativo, con diseño de pre experimental, cuya muestra estuvo constituida por 20 niños de 4 años de la Institución Educativa ya mencionada. Se concluyó, encontrando la eficacia en la aplicación de los juegos de roles, en la mejora del aprendizaje en el área de personal social, al obtener una ganancia pedagógica de 10.4 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética. Además, estadísticamente se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

#### **4. ABSTRACT**

The purpose of this research work was to improve learning in the area of Social Personnel through the application of role-plays in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 82088 of Caluara-Sinsicap, year 2017, applying a Explanatory research, with a pre-experimental design, whose sample consisted of 20 4-year-old children from the aforementioned Educational Institution. It was concluded, finding the effectiveness in the application of role plays, in the improvement of learning in the area of social personnel, by obtaining a pedagogical gain of 10.4 points with respect to the arithmetic mean statistic. Furthermore, statistically the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Entre los antecedentes a nivel internacional, tenemos a Forero y Loaiza (2016), para los autores en mención de la tesis “El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá 2013”. Concluye que para obtener un aprendizaje significativo es necesario el juego en los niños, con los resultados obtenidos en los talleres donde se hizo un acto reflexivo, facilitando la intervención de estrategias de aprendizaje para promover la espontaneidad de los estudiantes con valores al momento de la relación entre ellos, siendo los talleres de trabajo un estimulante en los estudiantes.

En los antecedentes a nivel nacional está el de Vega (2017), en un trabajo de investigación con una muestra de 29 estudiantes de 3 y años de edad del nivel inicial del centro Educativo N° 502 Brillo nuevo del Distrito de Pebas, provincia mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017, con el tema Los títeres en la renovación del Juego de roles y mejorar la comunicación oral basados en el enfoque colaborativo en niños y niñas de 3 a 5 años del área de comunicación y de esta manera obtener la licenciatura en educación inicial de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote; con su propósito determinar el juego de roles; la metodología aplicada es cuantitativa, explicando el fenómeno con un diseño pre experimental. El instrumento fue la lista de cotejo con 20 ítem que mide la expresión oral y el registro de calificativos para el logro previsto. Entre las conclusiones se obtuvo que después de aplicar el post test se logró un 96.6% se ubica en un logro satisfactorio, contribuyendo a mejorar la expresión oral.

Nina (2017), Durante la investigación Los juegos de roles y el hábito de higiene en los estudiantes de la edad de 5 años En la I.E.I. Cuna Jardín Los Libertadores de Los Olivos – 2016, investigación que se realizó para conseguir el título de la Universidad Cesar Vallejo en la especialidad de Educación Inicial; con técnica de entrevista de campo, instrumento de las fichas de

encuestas, el trabajo se concluye llegando a demostrar que existe una relación significativa entre variables con una muestra de 61 niños, empleando la metodología descriptivo correlacional, el diseño la investigación es no experimental de corte transversal.

Ríos (2016), En su tesis: “Aplicación de los Juegos de Roles Basados en un enfoque cooperativo con títeres desarrollando la expresión oral en el Área de Comunicación en los estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa “Santa Rosa” De Calleria-Ucayali, 2016”. Monografía para obtener de la ULADECH de Chimbote la Licenciatura en educación inicial. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación experimental, la población estuvo constituida por 7 niños por muestreo no probabilístico que fue el total de niños matriculados en, siendo el instrumento fue una lista de cotejos y guía de observación, entre las conclusiones se mostraron la tendencia de perfeccionar del nivel de locución oral de los estudiantes de las dos sesiones primeras del 29% a 71% en el nivel A, sin embargo, a partir de la quinta su mejora fue progresiva, no lográndose ubicar en el nivel C. Los resultados del pos-test concluyen un nivel de aprendizaje de A (cinco niños de siete), donde existe una diferencia significativa aceptándose la hipótesis planteada.

Lippe (2016) Trabajo para la Universidad de la Amazonia de Iquitos en Educación Inicial, estudio correlacional y trasversal con su investigación en la Institución educativa inicial N° 401 “Mi carrusel” del Distrito de San Juan 2015 “La indagación en el nivel de logro en el área de Personal Social tomando en cuenta lo emocional y su relación con los estudiantes de la edad de 5 años”, en los 90 niños con una muestra de un tercio (30), donde concluye que mejoró en el 47% entre el pre test y post test en su actitud emocional de los estudiantes.

Arias y Sosa (2016), trabajaron el juego de roles en la I.E.I. N° 255 Urbanización Chanu Chanu de la ciudad de Puno, 2016 en el progreso del liderazgo en los estudiantes de la edad de 4 años, para su título en inicial de la Universidad del Antiplano. Investigación experimental y el esquema de la indagación es cuasi experimental trabajando con dos colecciones de estudio

realizando 15 talleres mejorando el desarrollo de liderazgo en un 47% en los niños.

Ponte (2016), En el Centro Educativo N° 1707 “Rayitos del Sol”, de Guadalupito, año 2016”. Con la Tesis para obtener la licenciatura en Inicial de la ULADECH de Chimbote se dio la investigación “Juegos de roles fundado en el orientación colaborativo manejando títeres para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años en el área de comunicación; realizó un trabajo de juegos de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres y mejorar la expresión oral. Tesis tipo experimental, enfoque cuantitativo. Su población es de 15 niños a quien se aplicó una Guía de observación. De la muestra en cuestión, en el pre test, el 67% logró una calificación de “C”; se empleó la habilidad pedagógica (juego de roles) en 10 actividades; mejorando y pasando del C al B en un 45% mejorando significativamente su aprendizaje.

Silupu y Gutiérrez (2015) en su investigación “Juegos de roles apoyados en la instrucción colaborativo para la mejora de la comunicación oral” tesis para optar la licenciatura en educación inicial de ULADECH, se logró determinar que el juego de roles dentro del aprendizaje colaborativo mejora la expresión oral; un esquema de indagación pre experimental. La población muestral fue de 25 niños de 5 años del nivel inicial, y el 40% demostró poca capacidad de comunicación tanto ideas como sentimientos. Por ello, después de discrepar la conjetura, se llega a concluir que hay una diferencia reveladora entre el pretest y el logro del postest, de tal manera la  $P < ,05$  se pudo llegar a la conclusión que en las calificaciones del pretest y postest existe una diferencia significativa.

Azabache (2015) Trabajo para el título en Inicial. Investigación pre-experimental con 15 niños aplica un presentación de recreaciones de roles manejando títeres para reformar la enseñanza en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa estatal N°1653 “Macabí Bajo”- Paijan en el año 2015, fue aplicado a 12 sesiones empleando para la recaudación de antecedentes instrumentos y técnicas, la observación y la lista de cotejos. Posteriormente, se aplicó un post test, donde el 14.65 % se coloca

en el nivel B, mientras tanto que el 85.35 % de alumnos en el nivel , es por ello que al utilizar juegos de roles donde actúan títeres internamente en el área de comunicación se admite una hipótesis de investigación.

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **5.1.2.1. Juego de roles**

Parrota (2000) considera al juego de roles como una representación de papeles en una escenario donde cada protagonista asumen una identidad diferente a la suya, enfrentando problemas reales o hipotéticos encontrando soluciones.

Por ello, los roles, son papeles asumidos con responsabilidad sabiendo lo que el estudiante caracteriza al personaje en el momento.

Para Boronat (2001), las Características es: Carácter simbólico: es la representación simbólica del juego de roles con similares al intercambio de roles con los personajes a representar.

Los argumentos: Es un derecho sobre la opinan de los participantes dentro del juego de roles depende de la variada realidad en su representación.

Los contenidos: Papel protagónico de los actores con desaveniencias fundamentales entre los protagonistas, y sus vínculos dentro del proceso de escenificación real.

Las interrelaciones reales: Los niños representan objetos o juguetes, discuten los desacuerdos al relacionarse con otros niños.

Las situaciones lúdicas: Son las posturas determinadas que asumen los protagonistas.

#### **5.1.2.1.1. El juego de roles con sus elementos**

Para Solovieva y Quintanar (2012), existen situaciones que son necesarios y primordiales para los infantes según edades de acuerdo a la teoría del desarrollo psicológico en las etapas del escolar; no todas las actividades son aplicables para todas las edades. Por ello, dentro del juego deben existir

elementos que representen la realidad y el dificultad precisa en cada papel que ellos asuman, por ello existe un diseño clave para el juego de roles estos son los siguientes:

- a) Concretar los objetivos del juego. Este proceso incluye la finalidad que debe tener el juego y cuales son los papeles a cumplir.
- b) Determinar los roles. Cada rol es un papel asumido por un personaje, que se asigna a los participantes, estos varian de acuerdo al marea de actores y a los tipos del juego los roles personal y en grupo.
- c) Precisar el Número de jugadores. El número ideal es entre 10 a 12 para equilibrar el proceso.
- d) Establecer las reglas del juego; desde las más simples de fácil entendimiento sin restringir a un tipo de conducta severa proporcionarles hasta las más complejas, un espacio adecuado para la libre expresión de sus ideas.
- e) Tiempo establecido durante el momento del juego. El juego debe estar monitoreado para observar el dispersión e interaccion entre los niños, dando el tiempo apropiado para este momento, para ello es necesario la planificación para no caer en la rutina.

#### **5.1.2.1.2. Objetivos de los roles en el juego**

Según Collage (2002) estos están determinados de la siguiente manera:

- Capacitación permanenete de sus protagonistas
- Realizar apegos dentro de los grupos de interés.
- Interactuar en un entorno libre y evitar conflictos sobre problemas individuales.
- Mediante un escenario virtual debemos realizar las negociaciones respectivas.

Elementos de la Recreación del Roles, según González (2014) el juego de roles sociales incluyen una serie de elementos con un grupo de niños para un mejor aplicación, por ello, sus elementos son:

- El Tema: ¿Qué es lo que se busca con lo planteado?
- Roles: ¿Quiénes son sus participantes?
- Materiales: ¿Cuáles son los recursos?
- Dispersión de la evidencia o sucesión de ejercicios verbales o no verbales: labores que incumben al rol electo y labores que se rigen a otros cómplices, son grupales o colectivas.
- Estrategias que orienten aun mejor proceso
- Medios figurados: Representativo, de renovación, de esquematización

La recreación de Roles Sociales el progreso de la acción simbólica, Solovieva y Quintanar (2012), la función simbólica en educación inicial se refiere que el niño y la niña hace uso de diferentes medios (plasmados, perceptibles y orales) en su acción predominante: jugando. Aquí, relaciona la experiencia que ha almacenado en el conocimiento del niño como ser social

Vigotsky señala que en el niño dentro del proceso cultural considera la recreación como la trayectoria primordial girando en esta etapa el paradigma histórico-cultural, de la función psicológica de la cultura. El niño tiene que tener la presencia de una cultura acumulada para que sea posible el desarrollo psicológico del niño donde pueda crear, recrearse y cambiar diferentes tipos de signos y símbolos.

Los juego de roles de acuerdo a Solovieva y Quintanar (2012), tienen procesos para lograr el enriquecimiento de la actividad central de aprendizaje se debe desarrollar y aplicar siguiendo los pasos a detallar:

- a) Elección del tema a tratar
- b) Distribución de roles y de medios: Durante este procedimiento los actores esbozan las acciones que realizaran cada niño o estudiante durante la escena. Durante este espacio, los estudiantes voluntariamente representan un rol determinado detallando distintos

actores (diserniendo el pensamiento) con el apoyo permanente de la maestra.

- c) Realización de acciones: en este procedimiento se realizaran las acciones verbales, formulando preguntas, escucha responde y narra roles según lo que corresponde a cada uno de ellos; manteniendo conversación continua entre los participantes.

Mediante símbolos representativo no verbales y de acuerdo a la actuación del personaje se obtiene la concentración de los estudiantes, manejando gestos además de corporales indicando el rol representativo.

### **5.1.2.1.3. Las Clases del juego de roles**

Existen diferentes clases entre las que se destacan:

Los Sociales controlados: Mediante actividades simbólicas voluntarias, desplegadas y de imaginación, el niño desarrolla el aspecto indispensable para la preparación escolar.

Posibilita que el estudiante facilite consecuentemente las normas, los compromisos y los deberes que se deben cumplir, el estudiante para spmeterse a la sociedad primero tiene que regular su actividad.

A criterio de Gonzales (2014), la concentración es parte fundamental del individuo para desarrollar tareas sin distracciones tanto individual como compartida de esta manera ciumplke con los objetivos propuestos.

Para Gonzales (2014), el Juego libre: No ayuda en la solución de conflictos impidiendo que en el niño opte una postura de formación moral no permiten el desarrollo de la actividad se de de forma organizada, permite que se de una actividad por acciones al azar frena al niño seleccionar inducciones notables de los irrelevantes, no ayuda en el que el niño tiene que reconocer y actuar con las reglas de la interacciones social.

Por su parte, Papalia (2004) sostiene que la recreación de roles en la forma del niño del nivel preescolar, plantea tres aspectos importantes para los juegos de roles:

- a) La empatía: La empatía es asumir roles de otra personas, para el estudio mediante los juegos de roles, el niño asume papeles, y empieza a asumir lo que creen los demás en actividades cotidianas.
- b) La socialización: El niño aprende a socializarse con los demás y utiliza la cooperación para trabajar en equipo dentro de un proceso que tiende a lograr proceso de desarrollo cooperativo.
- c) La paciencia: En el momento de la recreación se combinan los dos elementos antes descritos, se enfoca en un componente que enriquece su experiencia vivida. Sin embargo, la colaboración con sus compañeros genera empatía, para analizar sobre las mejorías de estar cerca a las personas de su entorno.

#### **5.1.2.1.4. Dimensiones de los juegos de roles**

Dimensiones de la recreación dentro de los roles: Se han considerado las siguientes dimensiones:

**Dimensión Carácter didáctico.** Esto significa que los juegos de roles programados para la presente investigación tienen como finalidad lograr aprendizajes significativos mediante la participación efectiva del niño y la niña como verdaderos aprendices y la conductora del taller participa como facilitadora del aprendizaje de los infantes; ya sea en hechos reales o imaginarios en los que los niños actúan representando roles coherentes con su personalidad y con los hechos que representan. (Álvarez de Zayas, 1995)

**Dimensión Implica Trabajo en Equipo.** Esta dimensión hace referencia al trabajo socializado e integrado de los niños y niñas, quienes interactúan como si se tratara de hechos reales, traduciendo práctica de valores o mostrando los aprendizajes de los contenidos desarrollados en las sesiones de aprendizaje. (Álvarez de Zayas, 1995)

**Dimensión Espontánea y creativa.** Esta dimensión pone de manifiesto que durante el taller se admiten las participaciones de los niños y niñas de

manera voluntaria y, además, que muestren sus habilidades creativas, tanto en las expresiones orales como en las corporales.

La recreación dentro de los roles en el proceso de la edad del infante. En la etapa pre escolar lo mas importante es la actividad en su desarrollo. De acuerdo al enfoque cada niño consolida mecanismos cerebrales reguladores para alcanzar cierta edad de madurez, se alega que la agilidad cerebral se conforman, desarrolla desde la actividad psicológica (Solaviera, Quintar (2009).

Por ello (Gonzales 2014) Para el niño en su atención y aprendizaje se requiere de movimientos coordinados estableciendo reglas que ayuden a dirigir sus actividades es por esto la recreación dentro de los roles es una acción primordial y ineludible en el proceso de una guía consciente y establecida.

Finalidad de la recreación dentro de los roles: Unizor, (2011) en cuanto a la propósito en los niños en edad preescolar deberán de cumplirse los siguientes fines: Realizando el juego de roles se necesita el pensamiento, la planificación independiente y la ejecución de la misma siendo este una actividad colectiva. El niño mediante el juego de roles se expresa libremente, observa y puede vivenciar comunicándose mediante gestos y voz. El niño se expresa en su propia lengua de forma libre en su entorno en un tono alto o bajo de voz según el momento. Beneficia cambios en el niño al interactuar con sus compañeros manifestando compañerismo, respeto, y ayuda entre ellos.

#### **5.1.2.2. Área personal social**

Del Diseño del Currículo Regional (2020) se desprenden las competencias, donde se considera la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común es la que se ajusta a la presente investigación; capacidades de su entorno desde su iniciativa. En situaciones que no son de su agrado lo manifiesta mediante gestos, movimientos o palabras, asimismo, colabara con el cuidado de espacios y de los materiales.

La evaluación de aprendizaje, tomando estas como sus dimensiones, en Educación Primaria es cualitativa, literal y descriptiva, adaptado del Diseño Curricular Nacional (DCN), el mismo que entró en vigencia desde éste año 2020 con la siguiente escala.

Las dimensiones de aprendizaje o niveles en Educación Inicial es cualitativa, literal y descriptiva, adaptado del Diseño Curricular Nacional (DCN), donde se define la escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular en la Educación Inicial.

- Logro previsto: es cuando el estudiante logro el aprendizaje previsto en un determinado tiempo, cuya calificación será A.
- En proceso: es cuando el alumno está en via de lograr el aprendizaje programado, de los cuales necesita un refuerzo durante el proceso de enseñanza, si no logra lo programado su calificación será B.
- En inicio: es cuando el alumno no ha alcanzado desarrollar los aprendizajes programados, de los cuales necesitará acompañamiento para intervenir de acuerdo al ritmo de aprendizaje que avanza porque evidencia dificultades., si no logra lo aprendido su calificación será C.

#### **5.1.2.2.1. Dimensiones del aprendizaje del área de Personal Social**

(MINEDU, 2015)

- a) **Desarrollo personal:** entendido como superación, cambio, crecimiento personal, donde el ser humano pasa por un proceso de transformación adoptando formas de pensamiento, que le van permitir desenvolverse y generar comportamientos y habilidades nuevos, ayudaran en su calidad de vida. Cuando nos referimos a la transformación , es cuando la persona pasa literalmente de un estado de depresión , enojado, temeros a un estado más alegre, autocritico y le gusta todo lo que hace.

En cuanto al desarrollo personal del infante es un proceso de tranformación paulatinamente de modelos familiares y culturales a los intereses de una nueva situación social, cuya relación puede o no expresar la cultura de su entorno familiar y con sus pares, los docentes

tiene la tarea de trabajar en el desarrollo de las actitudes de comunicación, de como resolver conflictos y tener habilidades para obtener respuestas validas de otros.

**b) Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo**

Todo infante debe aprender a cuidar su salud corporal y emocional, ya es indispensable para su formación integral. Cuando hablamos de motricidad nos referimos en muchas ocasiones que son movimientos y desplazamientos que se realiza, pero debemos entender que el movimiento del ser humano abarca más aspectos como el de experimentar, comunicar, explorar y aprender.

En los niños de 3 a 5 años, en las instituciones educativas se estimula la relación con su entorno a través del movimiento, la satisfacción de jugar, actividades autónomas, ayudando a mejorar su potencial en sus diversas capacidades como las cognitivas, emocionales y corporales.

El infante necesita un espacio seguro y contar con objetos propicios e interesantes que le ayuden a manifestar sus propias cualidades, desplazarse libremente y construir su postura, consiguiendo de esta manera el desarrollo progresivo de su cuerpo.

Es importante que los infantes practique hábitos de higiene personal, ya que juega un papel en el fortalecimiento de la autoestima.

**c) Ejercicio de la ciudadanía**

Todo individuo necesita de otro para poder desenvolverse de manera progresiva, ya que nace por naturaleza dependiente del contexto. En tal sentido, el infante es único, pero a si mismo es un ser social que necesita ser reconocido individualmente y saber que es parte del contexto, de una lengua, de sus valores que van a definirlo como razonar, actuar, sentir en el medio social.

Sabemos que el primer espacio público donde interactúa el infante y hace prevalecer su ciudadanía es la escuela, a pesar que sabemos de acuerdo a la condición legal de ciudadanos, lo adquirimos a la mayoría de edad, que es a los 18 años, es por ello, que nos centramos que desde

pequeños y en especial en la escuela se debe ejercitar su ciudadanía, donde aprenda a dialogar, participar y convivir con los demás, y por lo tanto, deben respetar la opinión de los demás.

#### **d) Testimonio de la vida en la formación cristiana**

Los docentes y los padres de familia tienen la misión de enfocar la formación cristiana en sus menores hijos, es por ello, que se plantea una educación con testimonio y el redescubrimiento de testimonio de vida.

### **5.2. Justificación de la investigación**

Considerada una actividad recreativa para los niños, los juegos son a la vez, importante en todo el quehacer educativo para ser aplicados en su aprendizaje, con esto se accede que los infantes, puedan desarrollar sobre todo la recreación dentro de los roles porque despiertan en el infante la imaginación, sabiduría y otros aspectos.

En el campo teórico, en la presente investigación, a nosotras las docentes nos va ayudar a desarrollar habilidades de observación, análisis y reflexión, para ejecutar acciones de recreación con los roles dentro del aula, asimismo, se realizan estrategias grupales para que el infante pueda desenvolverse y pueda lograr las competencias previstas en el área de Personal Social.

Por ello en lo práctico, estas ideas motivan a desarrollar esta investigación, porque permitirá ofrecer a los docentes nuevas estrategias que van a permitir aplicar el juego de roles como una necesidad natural permitiendo comprender y vivenciar la realidad.

En lo metodológico, esta investigación ayudará en el campo educativo, ya que no se registra trabajos similares en nuestra comunidad. Es por ello, que dicha investigación sugiere que los infantes coloquen en juego sus sapiencias anteriores, concientizarlos a modificarlos y por ende construir nuevos métodos para lograr desarrollar integralmente en el área de Personal Social, y que las estrategias de recreación de roles mejore el aprendizaje de los infantes y el desarrollo de capacidades.

### 5.3.Problema

En la publicación de Rocha (2013) afirma respecto a las aulas de inicial la motivación que existe, como es el caso de Nicaragua donde la monotomía al inicio de clases son casi los mismos, por ello, el niño pierde la motivación del estudio, percibiendo la actitud en los niños y niñas un aburrimiento, su aislamiento e indisciplina no teniendo otras actividades, esto sucede cuando se aplica la recreación cotidianos de manera rutinaria, esto nada favore en el niño su progreso del proceso enseñanza aprendizaje. Es por ello que el eje principal de todo ello, es la facilitadora o educadora debido a que aporta un aprendizajes significativo para la vida, siendo el juego, sobre todo el juego de roles la forma más oportuna de aprender nuevas experiencias.

Por otro lado Ospina (2015) en su tesina, ejecutada en Colombia, concluyó que si no se motiva en el aula, los infantes se volverán monotos al manejo de escenarios limitados, de los cuales se irán mecanizando a ciertas actividades, como es repetir, imitar, responder a lo que se les pide a los niños, sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar, se identifica que los niños asumen actitudes sumisas, que se hace evidente que las instituciones educativas continúan con prácticas tradicionales.

Estos coinciden con los de Arévalo & Pacheco (2016), en la investigación realizada en Piura en la concluye que se visualizó una problemática que afecta a los niños y niñas del misma edad, la cual se refiere a la poca incidencia al juego, que es una mezcla entre aprendizaje formal y recreación, no hay mayor sucesos de más valor que revelar que el juego puede ser creativo y el aprendizaje entretenido.

En la Institución Educativa N° 82022 de Caluara- Sinsicap, se ha observado que los niñas y niños que en las aulas de 4 años, en el área de Personal social tienen algunas deficiencias, como es relacionarse, que las sesiones que se desarrollan se resumen en pintar, saltar, cantar y actividades tradicionalistas y que deben ser superadas para lograr un desarrollo armónico en los niños y su desarrollo personal. Asimismo se ha podido observar que algunos niños muestran

agresividad, debido a la falta posiblemente de afecto que se recibe en el hogar, muestran poca autonomía para desenvolverse lo cual constituye una dificultad para socializarse entre sus compañeros, y terminan en situaciones de agresión como es empujarse, quitarse algún juguete. Todo ello representa un problema en el desarrollo de su personalidad la que de no ser trabajada oportunamente a través de estrategias motivadoras y adecuada podría afectar en los años siguientes y durante su vida debido a que se podrían convertir en actitudes que afecten a sus relaciones personales en los años futuros durante la escuela. Para ello, se plantea el siguiente problema:

*¿En qué medida la aplicación de juegos de roles mejoró el aprendizaje del área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap?*

#### **5.4. Conceptualización y operacionalización de variables**

##### **5.4.1. Definición conceptual**

**Un juego de roles** constituye la posibilidad que los niños puedan hacer varios roles de la vida cotidiana en un ambiente de locación imaginario o las dos cosas al mismo tiempo.

**Según las Rutas de Aprendizaje** (2016), el área Personal Social, para el nivel de Educación Inicial, atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal y social; involucrándose en campos de acción que combinan e integran saberes de distinta naturaleza como base el desarrollo personal, logrando un equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad.

##### **5.4.2. Definición Operacional**

Es una actividad lúdica cuya finalidad es lograr el aprendizaje significativo de los niños y niñas de manera gratificante y en la que, trabajando en equipo, en forma socializada, se estimula la espontaneidad y el desarrollo de habilidades creativas en los mismos.

Es un área curricular cuyo objetivo fundamental es formar la personalidad de los niños y niñas, para lo cual la docente cultiva los valores básicos y

simultáneamente logra la asimilación de los contenidos programados, posibilitando el mejoramiento en las actitudes personales y sociales.

### 5.4.3. Operacionalización de las variables

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
<b>Aprendizaje en el área de personal social</b>	Desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con seguridad y confianza considerando el conocimiento de sí mismo.</li> <li>- Expresa con agrado y valora los logros alcanzados.</li> <li>- Propone ideas y busca superar dificultades en el desarrollo del juego.</li> </ul>	Del 1 al 3
	Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora posibilidades de movimiento con coordinación de movimientos al representar a un personaje.</li> <li>- Se orienta progresivamente en el espacio en relación a sí mismo los objetos y las personas a través de acciones motrices variadas.</li> <li>- Demuestra autonomía en sus movimientos, logrando poder desenvolverse en su entorno con seguridad.</li> </ul>	Del 4 al 6
	Ejercicio de la ciudadanía	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra respeto y buen trato a sus compañeros durante el desarrollo del juego.</li> <li>- Participa en la construcción de normas y las utiliza para una convivencia armónica.</li> <li>- Busca resolver los conflictos que se le presenta usando estrategias sencillas.</li> <li>- Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve.</li> </ul>	Del 7 al 10
	Testimonio de la vida en la formación cristiana	Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la religión familiar	11
<b>Juego de roles</b>	Carácter didáctico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación efectiva del niño.</li> <li>- Genera aprendizajes.</li> <li>- Participación de la facilitadora.</li> <li>- Representan roles familiares</li> </ul>	
	Trabajo en equipo	- Se realiza el trabajo socializado.	

		- Se integra a los niños. Da a conocer la práctica de valores.
	Expontaneidad y creatividad	- Se admite participación de los niños. - Participa el niño voluntariamente. - Muestra habilidades creativas

### 5.5. Hipotesis

La aplicación de juegos de roles mejoró significativamente el aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap, año 2017.

### 5.6. Objetivos

#### 5.6.1. Objetivo General

Determinar si la aplicación de juegos de roles mejorò el aprendizaje en el área de Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap, año 2017.

#### 5.6.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, antes de la aplicación de juegos de roles.
- Identificar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, después de la aplicación de juegos de roles.
- Comparar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, antes y después de la aplicación de juegos de roles

## 6. METODOLOGÍA

### 6.1. Tipo de diseño de investigación

#### 6.1.1. Tipo de investigación.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios explicativos describen conceptos es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.

#### 6.1.2. Diseño de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), pre experimental logra administrar tanto el pre-test y post test al mismo grupo.

Cuyo esquema:

**GE: O1 X O2**

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Prueba (pre-test del grupo)

X : Programa de estimulación temprana

O2 : Prueba (post-test del grupo experimental)

### 6.2. Población y muestra

Para la investigación se tomó como población muestral a los 20 niños y niñas de 4 años de de la Institución Educativa N°82088 de Caluara-Sinsicap, año 2017

**Tabla 1:** Distribución de la población muestral de niños de 4 años de de la Institución Educativa N°82088 de Caluara-Sinsicap, año 2017.

<b>Sexo</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Masculino	9	45
Femenino	11	55
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula de la LE N° 82088. Año 2017

### **6.3. Técnicas e instrumentos de Investigación**

#### **6.3.1. Técnicas de investigación:**

Observación; es una técnica básica utilizada en la investigación social, que se sustentan todas las demás, estableciendo una relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, para comprender la realidad desde su inicio.

#### **6.3.2. Instrumentos de investigación:**

Ficha de Observación; se utilizó durante la sesión que tuvo como objetivo observar la forma de interactuar, de los niños durante la sesión de aprendizaje de juego de roles y en el área de Personal social de acuerdo a los indicadores del área de Personal social y registrarse para la investigación.

Asimismo el consistió en 4 dimensiones cada una con su puntaje respectivo, las cuales son:

1. Dimensión Desarrollo Personal
2. Dimensión Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo
3. Dimensión Ejercicio de la Ciudadanía
4. Dimensión Testimonio de la vida en la formación cristiana.

<b>Dimensiones</b>	<b>N° de items</b>
Desarrollo Personal	1,2,3
Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	4,5,6
Ejercicio de la ciudadanía	7.8.9.10
Testimonio de la vida en la formación cristiana	11

La Validez del Instrumento: Se realizó a través del juicio de expertos.

#### **6.4. Procesamiento y análisis de la información**

Procedimientos a seguir:

- Se tabuló los datos y se clasificó los ítem usando la frecuencia relativa simple y porcentual.
- Se elaboraron Tablas de frecuencias
- Elaboración de notas por cada tabla y gráfico de frecuencias. que permite en forma rápida la observación de las características de los datos.
- Estadísticos: para el análisis de los datos obtenidos se emplearon los estadísticos de correlación de Pearson.

## 7. RESULTADOS

### 7.1. Presentación de resultados

El trabajo que se denominó “Juegos de roles y nivel del aprendizaje área personal social en niños, institución educativa de Sinsicap”.

Los resultados de la aplicación del Pre y Pos Test; los presentamos a continuación; teniendo en cuenta cada uno de los ítems evaluados, los mismos que se detallan mediante tablas y gráficos estadísticos con sus interpretaciones.

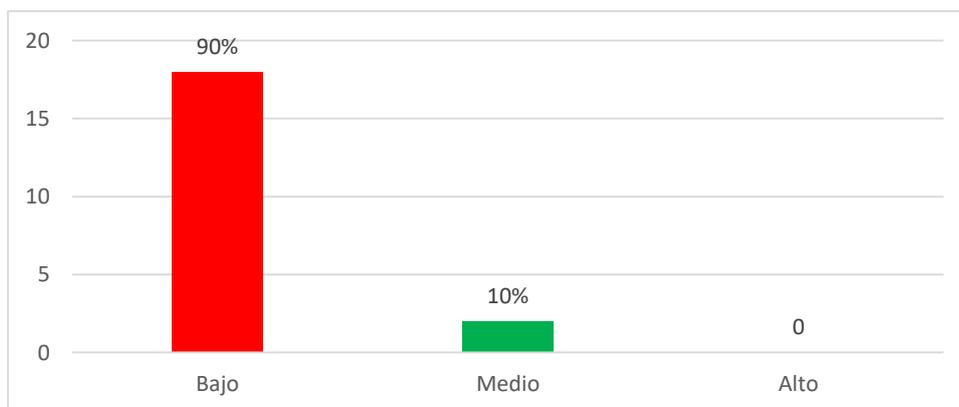
### 7.2. Descripción e interpretación de resultados

**Tabla 2**

*Aplicación de Pre test del nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017.*

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0
Medio	2	10
Bajo	18	90
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Aplicación del pre test de la I.E. N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017



**Figura 1**

Niveles de aprendizaje en el área de personal social

Fuente: Tabla 2

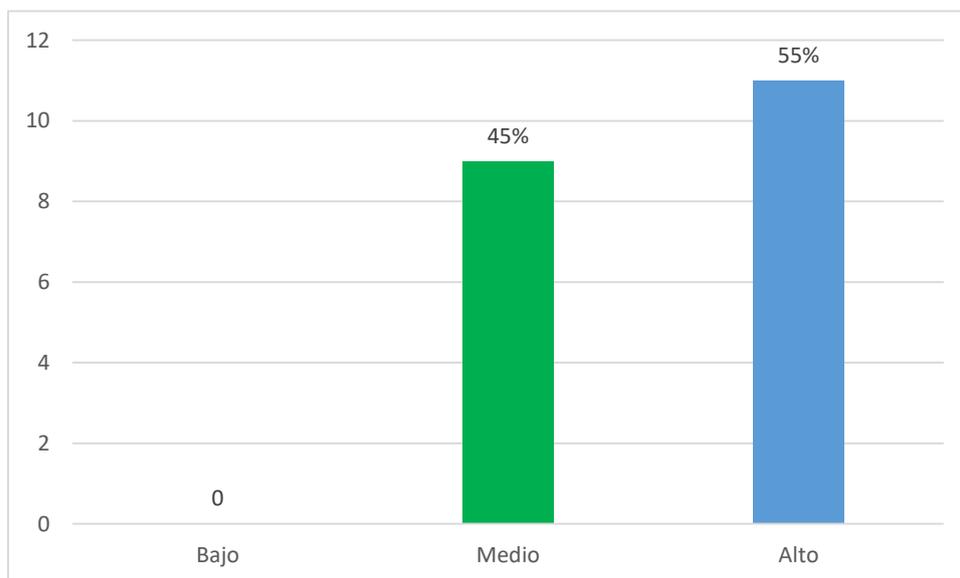
Apreciamos en la Tabla 2 y Figura 1 que 2 niños y niñas representan el 10% y están en el nivel medio, que 18 niños y niñas representan el 90% y están en el nivel bajo, ningún niño está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de inicio.

### Tabla 3

*Aplicación de Post ttest del nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017.*

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	11	55
Medio	9	45
Bajo	0	0
TOTAL	20	100

**Fuente:** Resultados del pos test de la I.E. N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2019



**Figura 2**

Niveles de aprendizaje en el área de personal social

**Fuente:** Tabla 3

Apreciamos en la Tabla 3 y Figura 2 que 11 niños y niñas representan 55% y están en el nivel alto, que 9 niños y niñas representan el 45% y están en el nivel medio, ningún niño se encuentra en el nivel bajo, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros.

**Tabla 4.**

*Comparación de Pre test y Pos test del nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017.*

<b>Estadísticos</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POS-TEST</b>
Media aritmética	5.80	16.20
Desviación Estándar	1.88	1.62
Coefficiente de variación	32.42	10.03

**Fuente:** Trabajo de escritorio-Elaboración propia.

Apreciamos en la Tabla 4 que la diferencia de media aritmética es de 10.4 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica o el incremento en el aprendizaje; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (1.88 a 1.62); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos de roles; para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos mediante una lista de cotejo y guía de observación en la cual se mide al aprendizaje del área de Personal social de niños y niñas se determinó.

Que en la dimensión de carácter didáctico 85% niños se muestran seguros de lo que hacen frente a los demás, en la dimensión de trabajo en equipo 90% niños coopera con sus compañeros durante el juego de roles y en dimensión espontaneidad y creatividad 85% niños representan al personaje y sus experiencias del juego de roles con un 75%.

Nuestro trabajo coincide con el trabajo de Silupu y Gutiérrez (2015) quien realizó una investigación denominada “Juego de Roles basados en el aprendizaje colaborativo. Los resultados obtenidos evidencian que la mayoría de los niños y niñas tuvieron un buen logro de aprendizaje de acuerdo con el nivel de expresión oral, así que puede decirse que la aplicación de los juegos de roles ha dado buen resultado. En la contratación de la hipótesis se determinó que si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenidos en el pre test con el logro del post test demostrando una mejor expresión en los niños, por nuestra parte se determinó la eficacia de la aplicación de los juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de personal social al obtener una ganancia pedagógica de 10.4 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética mejorando el aprendizaje en el área de personal.

En relación al aprendizaje en el área de personal social, participa con autonomía en las actividades grupales con un 30% es logrado, seguido por un 70% que se encuentra en proceso. En comunica los logros alcanzados del grupo el 70% se encuentra en proceso, seguido por un 10% logrado, Resuelve situaciones de convivencia y hace uso de normas de convivencia el 80% se encuentra en proceso, seguido por un 20% logrado.

Según Sandoval (2017) coinciden con nuestra investigación en el diagnóstico el 50% del total de los educandos se encuentran en proceso para la adquisición de la

autonomía en relación a las primeras semanas en inicio, luego se refleja que un 47% logro los indicadores propuestos que permiten reconocer la estrategias del juego-trabajo.

Según el programa curricular de Educación Inicial (2016) El desempeño en el área de personal social el niño se integra en actividades grupales, propone ideas de juego y sus normas de convivencia. Participa en actividades de su grupo

Ospina (2015) en su investigación demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje en edad pre escolar por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula siempre innovando en el quehacer académico y profesional, estos como estrategia facilita los procesos básicos para el aprendizaje logrando fortalecer su aprendizaje, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo como fundamento esencial para el desarrollo del mismo. En nuestra investigación se encontró que en relación a los resultados los niños participan con autonomía en las actividades grupales con un 30% es logrado, seguido por un 70% que se encuentra en proceso, lo cual es importante seguir realizando estrategias que permitan un mejor desenvolvimiento y autonomía que es un indicador del área de personal social. Asimismo la relación que debe existir entre la familia y escuela en el desarrollo de capacidades y competencias que desarrollan los niños, el juego de roles es generador de goce y placer entre los niños explorando su formación y mejora de sus aprendizajes.

Los resultados reflejaron que en la dimensión testimonios de la vida en la formación cristiana se encuentran en proceso en el indicador participa activamente y con agrado en prácticas propias de la religión.

En la investigación de Forero y Loayza (2013) Los registros que arrojó la implementación de esta investigación en estudiantes de pre escolar, las expectativas frente a la implementación del juego de roles dentro de las clases fue satisfactoria incrementaron notablemente su participación dentro de las actividades y además se comunicaban en inglés la mayor parte del tiempo y durante la interacción. Los Juegos de rol las oraciones propuestas para las fases de práctica y producción. Cabe

resaltar que mejoró mucho el respeto entre compañeros en comparación con las primeras sesiones. Una estrategia propicia la comunicación en lengua extranjera y contribuye con el fácil reconocimiento y producción de conocimientos ya que los estudiantes ahora utilizan y diferencian el idioma extranjero de su lengua materna y al tener más exposición en inglés recordaron el conocimiento y se comunicaron en lengua extranjera con mayor facilidad. Esta investigación es distinta a la nuestra debido a que nuestros resultados son que se encuentran En proceso con un 80% sin embargo se ha observado que los niños demuestran respeto y buen trato a sus compañeros y la participación en la construcción de normas y las utiliza para una convivencia armónica respetando los acuerdos que se han establecido en su aula otro de los indicadores que ha observado es tenido mayor aceptación

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

A continuación, en basa a los resultados obtenidos se desarrollan los estadísticos descriptivos e inferenciales respectivamente:

- Se determinó la eficacia de la aplicación de los juegos de roles al obtener una ganancia pedagógica de 10.40 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética mejorando el aprendizaje en el área de personal social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. - Sinsicap.
- Se identificó el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. - Sinsicap, antes de la aplicación de los juegos de roles el cual fue bajo, consideramos válido porque se trató de una prueba de inicio.
- Se identificó el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. - Sinsicap, después de la aplicación de los juegos de roles el cual fue medio y alto, respectivamente.
- Al comparar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. - Sinsicap, antes y después de la aplicación de los juegos de roles y luego de realizar las operaciones respectivas se obtuvo una ganancia pedagógica 10.4 puntos con respecto a la media aritmética, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

## 9.2. Recomendaciones

- A los directivos de la Institución educativa, docentes, la necesidad de innovar permanentemente en su quehacer educativo como facilitadores, entender que la búsqueda de estrategias en el área de personal social y el juego de roles, se vuelve más enriquecedora y motivar para lograr un nivel de desarrollo personal e integral de los niños y niñas
- Se recomienda que se fortalezca con teorías que indiquen las estrategias pertinentes en todos los intervinientes del proceso de enseñanza – aprendizaje, para mejorar el rendimiento de los niños y niñas *de* Educación Inicial
- Se recomienda una investigación con mayores elementos para desarrollar el aprendizaje en el área de personal social, pero involucrando otras variables o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple.

## **10. AGRADECIMIENTO**

A mi alma mater, Universidad San Pedro por albergarme en sus aulas y darme la oportunidad de aprender y forjarme como profesional.

A los directivos y estudiantes de la Institución Educativa N° 82088, Caluara-Sinsicap, por poder realizar el presente trabajo.

A mis maestras y maestros de la Universidad San Pedro, que cada día dedicaban lo mejor de sí mismas para trasmitirme sus enseñanzas, Gracias por el apoyo que me han dado para continuar y seguir hasta lograr la meta: ser profesional

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo, J. (2016) *Juegos Motrices Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Niños De Cinco Años De Educación Inicial De La Institución Educativa Enrique Guzmán Y Valle - Piura, 2016*. (Tesis de pre grado Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote. Recuperado en: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17784/JUEGO\\_S\\_MOTRICES\\_AREVALO%20\\_PACHECO\\_JHARITZA-KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17784/JUEGO_S_MOTRICES_AREVALO%20_PACHECO_JHARITZA-KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arias, G. & Sosa, L. (2016) *El Juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Urbanización Chanu Chanu dela Ciudad de Puno-2016*, (Tesis de pre grado) .Recuperado en: [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4272/Arias\\_Guevara\\_Yovana\\_Sosa\\_Paucar\\_Lady\\_Veronica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4272/Arias_Guevara_Yovana_Sosa_Paucar_Lady_Veronica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Álvarez de Zayas, (1995). *La escuela en la vida*. Recuperado en: [http://www.conectadel.org/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/La\\_escuela\\_en\\_lavida\\_C\\_Alvarez.pdf](http://www.conectadel.org/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/La_escuela_en_lavida_C_Alvarez.pdf)
- Azabache K. (2015). *Aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa estatal N°1653 “Macabí Bajo”- Paijan en el año 2015*. (Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote - Chimbote.
- Boronat, M. (2001). *El juego en la edad pre escolar. 2da. Pueblo y Educacion. La Habana*.  
[https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/102/pdf\\_6/](https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/102/pdf_6/)
- Collage, R. (2002) *Juego espontaneo –vehículo de aprendizaje y comunicación*. (tesis de pre grado)  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9924/19.%20PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20DE%20ROLES%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20C3%81REA%20DE%20COMUNICACI%C3%93N%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%205%20A%C3%91OS%20DE%20EDAD%20DE%20LAS%20INSTIT>

UCIONES%20EDUCATIVAS%20DE%20LA%20PROVINCIA%20DE%20  
OTRUJILLO%2C%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Diseño Curricular Regional La libertad (2020). *Gerencia Regional de Educación la Libertad*.<http://www.grell.gob.pe/proyectos-innovadores-sggp/320-fortaleciendo-el-curriculo-regional>

Forero, A & Loayza, J. (2013) *El juego de roles: Una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transacción de un colegio Privado de Bogotá. Universidad Libre, Colombia.*

Recuperado en:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7909/ForeroAlonsoDeissy2013.pdf?sequence=1>

González et al (2011). *Actividad reflexiva en preescolares. Perspectivas psicológicas y educativas. Universitas Psychologica*, 10(2), 423-440 Recuperado en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v10n2/v10n2a09.pdf>

González et al. (2012). Neuropsicología y Psicología histórico-cultural: aportes en el ámbito educativo. Recuperado en: RevFacMed. <https://www.redalyc.org/pdf/5763/576363540003.pdf>

González, et al (2014) *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar Avances en Psicología Latinoamericana*, vol. 32, núm. 2, 2014, pp. 287-308. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>

Lippe M, (2016) *La Inteligencia emocional y la relacion con el nivel de logro en el área de Personal Social delos niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa iniela N! 401 “mi Carrusell” del Distrito e San Juan- 2015.* (Tesis de pre grado). Universidad Nacional de la Amazonia. [www.repositorio.unapiquitos.edu.pe/.../handle/UNAP/...](http://www.repositorio.unapiquitos.edu.pe/.../handle/UNAP/...)

Nina (2017) *Los juegos de roles y el hábito de higiene en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Los Libertadores de Los Olivos – 2016.* (Tesis de pre grado) Universidad Cesar Vallejo. Lima.

Papalia, D. (2004). *Psicología del desarrollo humano*. México. Mc Graw Hill.

Parrota, R. (2000). *El rol del juego de rol*. Acantilado. Madrid, España.

- Ponte, S. (2016) *Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la institución educativa N° 1707 “Rayitos del Sol”, distrito de Guadalupito, La Libertad, 2016.* (Tesis de pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Rios, S (2016) “*Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución educativa inicial “Santa Rosa” del Distrito de Calleria- Ucalyali, 2016.* (Tesis de pre grado) Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1684>
- Rutas de Aprendizaje (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área curricular Personal Social 3, 4,5 años de educación inicial. Primera Ed. 2015.* Lima Perú.
- Sandoval (2017) *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura.* (Tesis de pre grado) Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación
- Solovieva & Quintanar, (2012) *La actividad de juego en la edad Pre escolar.* México: Trillas □En línea□.
- Recuperado de:  
<https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl132.../393>
- Silupu & Gutiérrez (2015). *Desarrollaron la tesis titulada “Juegos de roles basados en el aprendizaje colaborativo para la mejora de la expresión oral en las niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Los Niños del Arco Iris en el asentamiento humano San Juan, de Chimbote, en el 2014”.* (Tesis de pre grado) Universidad Los Ángeles de Chimbote.
- Ospina, M (2015) *El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar. Universidad Del Tolima Instituto De Educacion A Distancia – Idead Programa De Licenciatura En Pedagogía Infantil Ibagué 2015.* (Tesis de pre grado)

Recuperado de:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20O>

Vega, (2017) *Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de comunicación en la institución educativa n° 502 Brillo nuevo del Distrito de Pebas, Provincia Mariscal Ramón Castilla, Región Loreto*. (Tesis de pre grado) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2784/JUEGO\\_S\\_DE\\_ROLES\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_VEGA\\_QUEVARE\\_GIL\\_MA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2784/JUEGO_S_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VEGA_QUEVARE_GIL_MA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## 12. ANEXO Y APÉNDICE

### Anexo 1

### INSTRUMENTO

### FCIHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

NOMBRE: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

Leyenda:  
A: Logrado  
B: En Proceso  
C: No Logrado

Dimensiones	Preguntas	VALORACIÓN		
		A	B	C
Desarrollo personal	1. Participa con autonomía en las actividades grupales.			
	2. Comunica los logros alcanzados del grupo.			
	3. Resuelve situaciones de convivencia haciendo uso de las normas que conoce.			
Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	4. Demuestra coordinación en sus movimientos al representar a un personaje.			
	5. Se desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, y sobre diferentes superficies.			
	6. Demuestra autonomía en sus movimientos, para desenvolverse en su entorno con seguridad y confianza.			
Ejercicio de la ciudadanía	7. Demuestra respeto y buen trato a sus compañeros durante el desarrollo del juego.			
	8. Participa en la construcción de normas y las utiliza para una convivencia armónica.			
	9. Busca resolver los conflictos que se le presenta usando estrategias sencillas.			
	10. Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve.			
Testimonio de la vida en la formación cristiana	11. Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la religión familiar.			

Anexo 2

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROPUESTA PEDAGOGICA**

**Juego de roles en el aprendizaje área Personal Social**



**Autora: Velásquez Paredes, Deysi Merari**

**Sinsicap - Trujillo**

**Perú**

## **1. Denominación**

### **Juego de roles en el aprendizaje área Personal Social**

## **2. Fundamentación**

La siguiente propuesta ha sido elaborada teniendo en cuenta las necesidades y dificultades que atraviesan los estudiantes del nivel inicial de Educación en torno al aprendizaje área Personal Social (comprobadas al aplicar el Pre Test en cada sección que se tenía prevista).

No obstante, con el fin mejorar estos conocimientos, poder hacer más constructivo el aprendizaje y desarrollar las capacidades analíticas, deductivas e inferenciales en los estudiantes es que nos hemos planteado en desarrollar estrategias creativas, dado que de esa forma el niño vivenciará cada clase hecha con actividades o acciones en las que están presentes, aunque no lo note.

Finalmente, por la relación de estos dos elementos, es que pensamos aplicar Juego de roles en el aprendizaje área Personal Social para desarrollar en los niños y niñas las capacidades que persigue esta área, pero con la salvedad de que este método será adaptado de acuerdo al contexto en el cual nos encontramos.

Con el fin de desarrollar las capacidades y mejorar el aprendizaje en el área Personal Social en base a actividades de Juego de roles es que nos hemos planteado desarrollar el siguiente objetivo.

## **3. Objetivo**

Nombra sus características corporales y se identifica como niño o niña.

## **4. Descripción de la Propuesta**

### **a. Información en la Literatura Especializada**

Una vez determinado el tema, proseguimos a buscar información en la Literatura Especializada sobre el aprendizaje en el área Personal Social. *En el primero de los casos* la información ya lo teníamos en nuestro Marco Teórico y nos sirvió como referencia para ver el desarrollo cognitivo de la forma de pensar de nuestros niños en el área de Personal Social, ubicando

de esa forma cuáles son los conflictos o dudas que se tiene respecto a esta Área.

Con respecto al aprendizaje área Personal Social (adecuado para los niños) obtuvimos información del DCN e inclusive en Internet.

**b. Determinación de la Secuencia Didáctica**

Ahora bien, debíamos de tener el manejo de una Técnica (ya sea participativa, diálogo, representativa, expositiva, etc.) como complemento para la aplicación del proceso en el aula experimental, pero haciendo algunos reajustes, viendo cómo nos iría en la primera, segunda... sesión con los niños.

No obstante, estos pasos no son rigurosos, lo que significa que el niño o niña podrá aminorar o minimizar el número de procedimientos a seguir según cómo lo haya comprendido, desarrollando así un proceso heurístico.

**c. Programación de las Sesiones de Aprendizaje**

La Programación de las Sesiones de Aprendizaje a desarrollar serán diez, en las cuales se buscará poco a poco familiarizar al estudiante con los temas, para que de esa forma pueda comprenderlo y desarrollarlo sin dificultad.

Es propicio mencionar que en cada una de las Sesiones de Aprendizaje se buscará desarrollar una cierta capacidad en el educando que le ayude a poder comprender los demás pasos que se seguirán después.

Finalmente, las Sesiones de Aprendizaje estarán como anexo para que se pueda verificar y corroborar lo que se ha desarrollado dentro del aula.

**d. Aplicación de la Propuesta**

La Aplicación de la Propuesta será a realización dentro del aula de lo que se ha programado en la Tesis, tanto de las Sesiones, como de las estrategias creativas de juego de roles que se van a emplear para realizar los mismos.

De forma general, en esta parte se buscará antes que cualquier otra cosa que los niños puedan mejorar el aprendizaje en el área Personal Social, esto se dará antes de que se aplique la tesis, como base para el aprendizaje.

**e. Evaluación del Producto**

La Evaluación del Producto se dará en dos formas: *La primera* después de cada una de las Sesiones que se han desarrollado, es decir, si el niño ha logrado comprender lo que se ha explicado en clase (en todo el proceso que abarca), si lo ha internalizado e inclusive si ha utilizado procesos heurísticos para que los pueda comprender.

*La segunda* será la que se evalúe al final como un Post Test, para determinar si nuestra Propuesta ha mejorado el aprendizaje en el área Personal Social y ratificar o descartar nuestro Programa en base a ello.

#### **5. Concreción de la Propuesta**

La Concreción de la Propuesta está determinada por cada una de las Sesiones de aprendizaje que vamos a realizar en el transcurso de la Aplicación de nuestra Propuesta.

A continuación, presentaremos todas las Sesiones que hemos desarrollado para alcanzar las capacidades que nos hemos trazado en cada una de ellas.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

**DENOMINACIÓN :** CONOZCO MI CUERPO

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo .	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Presentamos a los niños(as) una cajita mágica donde estará guardada las piezas de un muñeco articulado</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <p>Dialogamos con los niños (as) ¿Qué es esto? ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? ¿En tu casa tienen un muñeco?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> me han regalado una caja con varios objetos, ¿qué partes utilizamos para formar el muñeco?, que pasaría si nuestro el muñeco sin cabeza, podríamos identificar si es niño o niña.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Propósito:</b> Conocer las partes de su cuerpo.</li> </ul>	Dibujos Caja objetos

<b>CIERRE/DESARROLLO</b>	<p><b>. Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ANÁLISIS:</b> se les mostrara el muñeco, pediremos la participación de los niños(as) donde tendrán que sacar las piezas del cuerpo de dicho muñeco y las pegarán en la pizarra.</li> <li>• <b>Movemos nuestro cuerpo.</b></li> <li>• Los niños y niñas realizamos el juego de roles para conocer las partes del cuerpo</li> <li>• “Las partes del cuerpo”: El periódico enrollado en forma de batuta. Corren por el espacio y va dando a los compañeros en diferentes partes del cuerpo, a la vez nombran la parte. . “Que te piso”: Se enrollan los periódico y se engancha en la zapatilla. A la señal hay que pisar el periódico al compañero y que no te pisen a ti.</li> <li>• Dialogamos sobre el juego de roles que realizaron con sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Acuerdos toma de decisiones:</b> se comprometen los niños y niñas a valorarse. , cuidarse.</p>	<p>Laminas cordel cinta.</p>
<b>CIERRE/DESARROLLO</b>	<p><b>Meta cognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación:</b> Se reparte una hoja de trabajo a los niños(as) donde tendrán que recortar las partes del cuerpo y armarlas y pegarlas en otra hoja.</li> </ul>	<p>Hojas, colores Tijera</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

**DENOMINACIÓN : ME IDENTIFICO COMO NIÑO O NIÑA**

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
P.S	Se valora a sí mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica Como niño o niña.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMEN TOS	ESTRATEGIAS	MATERIALE S
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Motivación:</b> Presentamos a los niños(as) un títere de un niño y una niña.</li> </ul> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dialogamos con los niños (¿as Les gustó lo que hicieron los títeres?)</li> <li>○ ¿Cómo se llamaron cada uno de los títeres?</li> <li>○ ¿Eran iguales o diferentes?</li> </ul> <p><b>Situación Problemática:</b> Que pasaría si todos fuéramos niños</p> <p><b>Propósito:</b> Me identifico como niña o niño.</p>	Dibujos Títeres objetos

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>. Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p><b>ANALISIS:</b> repartiremos a cada mesa un dibujo donde estará plasmado un niño o una niña, donde tendrán que realizar la técnica del rasgado y pegado,</p> <p>Realizan juegos , orientados por la docente.</p> <p>-Pedimos a los niños y niñas que observen su imagen frente a un espejo de cuerpo entero.</p> <p>-Les pedimos que describan como son: altura, color y largura del pelo, ojos, hombros.</p> <p>-Les pedimos que describan a un compañero o compañera y que comparen como son.</p> <p>- Les indicamos que se disfracen.</p> <p>-Podemos pedirles que se intercambien los disfraces. Una opción es que sea por parejas de niña y niño. Si alguno de ellos se resiste porque piensa que alguna prenda o complemento es claramente “de niña o de niño”.</p> <p>Dialogan sobre el juego realizado con sus compañeros.</p> <p><b>ACUERDOS TOMA DE DECISIONES:</b> se comprometen a identificarse como niño o niña.</p>	Laminas papel cinta.
<b>CIERRE</b>	<p><b>META COGNICIÓN:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>EVALUACIÓN:</b> Los niños se dibujan lo que realizaron en el juego de roles, según la diferencia que existe entre niño o niña.</p>	Hojas, colores

### SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

#### **DENOMINACIÓN : IDENTIFICO LAS PARTES GRUESAS DE MI CUERPO**

<b>AREA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADOR</b>
<b>P.S</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y Fortaleciendo su autoestima.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

#### **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>JUEGO LIBRE</b>	<b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b> <b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños. <b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.	Diversos materiales en los sectores

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> Presentamos a los niños(as) una lámina, donde observamos las partes del cuerpo</li> </ul> <p><b>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>Dialogamos con los niños (as) ¿Qué es lo que han observado?  ¿Conoces cuales son las partes gruesas de tu cuerpo?</p> <p>¿Qué partes del cuerpo conoces?</p> <p>¿Qué partes tenía dicha imagen?</p> <p><b>SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:</b> Saben ¿Para qué sirven las partes gruesas de nuestro cuerpo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PROPÓSITO:</b> gruesas Identificar las partes del cuerpo.</li> </ul>	<p>Dibujos lamina objetos</p>
	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>ANALISIS:</b> Con ayuda de un niño explicamos a los niños y niñas sobre las partes gruesas que tenemos en nuestro cuerpo.</li> <li>•Cantaremos la canción “Mi cuerpo se está moviendo”, con la que moveremos las diferentes partes gruesas de nuestro cuerpo.</li> <li>•Posteriormente se les entregará letras móviles a todos los niños y niñas para que lo armen y luego lo peguen en la parte superior de su hoja.</li> </ul> <p>Se realiza con los niños y niñas Juego de Roles sobre las partes gruesas del cuerpo humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Propongo a los niños sobre los “Dibujantes” que se pongan por parejas, siendo de ellos es el que dibuja la silueta de su compañero mientras el otro es el que se tiende encima del papel. Una vez que han terminado de hacer las siluetas, continúan completando las partes gruesas</li> </ul>	

<b>DESARROLLO</b>	<p>. La docente dialoga con los niños y niñas sobre el juego de roles que realizaron sobre las partes gruesas del cuerpo humano.</p> <p>Acuerdos toma de decisiones: Se comprometen a cuidar las partes gruesas de su cuerpo.</p>	<p>Láminas cordel</p> <p>Letras móviles</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Meta cognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación:</b> Se reparte una hoja de trabajo a los niños(as) donde tendrán que recortar las partes del cuerpo y armarlas y pegarlas en otra hoja.</li> </ul>	<p>Hojas, colores</p> <p>tijera</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

### DENOMINACIÓN: CONOZCAMOS LAS PARTES DE LA CABEZA

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
P.S	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y Fortaleciendo su autoestima	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE	<b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b> <b><u>Planificación:</u></b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños. <b><u>Organización:</u></b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.	Diversos materiales en los sectores
RUTINAS DE INICIO	<b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b> <b><u>Saludo</u></b>	

<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOTIVACIÓN:</b> mostramos la silueta de una cabeza, pero sin las partes de la cara. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Recuperación de saberes previos</b> ¿así somos nosotros? ¿Qué le falta?</li> </ul> </li> </ul> <p>¿Qué partes tenemos en la cara?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> ¿Qué pasaría si nuestra cara fuese así como la silueta?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy conoceremos las partes de nuestra cabeza y jugaremos con las expresiones de nuestra cara</p>	silueta objetos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ANALISIS:</b></li> </ul> <p><b>-Escuchan con atención el cuento del niño que no tenía cara.</b></p> <p><b>-Responden con atención las preguntas referentes al cuento.</b></p> <p>-Junto con los niños nos tocamos la cara e identificamos sus partes.</p> <p>-Pedimos a los niños(as) que muestren y mencionen algunas características de la cara como color de ojos cabello etc.</p> <p>-Los niños y niñas realizan juegos de roles sobre el cuento escuchado ,las partes de la cabeza .</p> <p>- Los niños representan al niño que no tenia cara , junto con los niños .</p> <p>-Nos tocamos la cara e identificamos sus partes.</p> <p>-Dialogan sobre los juegos de roles que realizaron .</p> <p>Dibujan lo que mas los gusto del juego realizado.</p> <p>-Se ven en un espejo y van mencionando las partes de la cara.</p> <p>Los niños y niñas Realizan juegos de roles sobre las partes de la cabeza y las expresiones de la cara.</p> <p>Dialogan sobre el juego de roles que realizaron con sus compañeros.</p> <p><b>ACUERDOS TOMA DE DECISIONES. Se comprometen en cuidar su carita, lavándose todos los días.</b></p>	Laminas cinta. Espejo

<b>CIERRE</b>	<p><b>META COGNICIÓN:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>EVALUACIÓN:</b> Dibujan lo que más les gusto sobre el juego de roles que realizaron con sus compañeros .</p>	Hojas, colores
---------------	---	----------------

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

- **DENOMINACIÓN:** APRENDAMOS A LAVARNOS LOS DIENTES

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y Fortaleciendo su autoestima	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza al lavarse los dientes.

### **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIAL
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<p style="text-align: center;"><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p> <p><b>Ejecución:</b> Juegan libremente. La docente observa sin alterar el ambiente.</p> <p><b>Orden:</b> Ordenan los materiales.</p> <p><b>Socialización:</b> Después de ordenar expresan a qué jugaron y cómo jugaron.</p> <p><b>Representación:</b> Dibujan lo que hicieron.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINAS DE INICIO</b>	<p><b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b></p> <p><b><u>Saludo</u></b></p>	

INICIO	<p><b>Motivación:</b> se le hace una adivinanza con los objetos que la docente tiene en una caja como es cepillo pasta dental.</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos con los niños (as) ¿Alguna vez ha visto un cepillo, pasta dental?, ¿en tu casa utilizas cepillo y pasta dental?</li> <li>- Realizan juego de roles sobre como lavarnos los dientes de la forma correcta .</li> <li>- Realizan acciones del lavado de dientes al levantarse, después de almorzar y acostarse.</li> </ul> <p>-Intercambian ideas sobre el juego de roles que realizan con sus compañeros.</p> <p><b>Situación Problemática:</b> ¿Qué pasaría si no te lavas los dientes?</p> <p><b>Propósito:</b> Aprendemos a lavarnos los dientes de forma correcta.</p>	<p>Dibujos</p> <p>Caja objetos</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ANALISIS:</b> La docente explica a los niños sobre cómo se usa estos útiles de aseo</li> <li>• Posteriormente los niños salen con sus cepillos y practican el lavado de dientes con la indicación de la docente</li> <li>• Realizan juego de roles sobre como lavarnos los dientes de la forma correcta .</li> </ul> <p>Intercambian ideas sobre el juego de roles que realizan con sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acuerdos toma de decisiones:</b> se comprometen a lavarse los dientes tres veces al día .</li> </ul>	<p>Laminas cordel cinta.</p>
CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>Evaluación:</b> en una hoja práctica pintan los materiales que usaran para lavarse los dientes.</p>	<p>Hojas, colores</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### DENOMINACIÓN : RECONOCEN EL SENTIDO DEL GUSTO

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	Realiza acciones motrices donde utilice el sentido del Olfato.	Reconoce los sentidos: del gusto en las vivencias y acciones que realiza.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<p style="text-align: center;"><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b><u>Planificación:</u></b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b><u>Organización:</u></b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p> <p><b><u>Ejecución:</u></b> Juegan libremente. La docente observa sin alterar el ambiente.</p> <p><b><u>Orden:</u></b> Ordenan los materiales.</p> <p><b><u>Socialización:</u></b> Después de ordenar expresan a qué jugaron y cómo jugaron.</p> <p><b><u>Representación:</u></b> Dibujan lo que hicieron.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINAS DE INICIO</b>	<p><b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b></p> <p><b><u>Saludo</u></b></p>	

INICIO	<p><b>Motivación:</b> la maestra roseara el aula con perfume ambiental. Creando un olor diferente a los demás días</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <p>Dialogamos con los niños (as) ¿Qué huele en aula? ¿Es agradable o desagradable?, ¿Todas las personas pueden oler?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> me han regalado una caja con varios objetos, ¿qué órgano utilizare para oler estos?, que pasaría si nuestra nariz esta tapada , podríamos percibir los aromas con ayuda de los demás o se hace personalmente</p> <p><b>Propósito:</b> Reconocer el sentido del olfato</p>	<p>Dibujos</p> <p>Caja objetos</p>
DESARROLLO	<p><b>.Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p><b>ANALISIS:</b> se les mostrara diferentes objetos: frutas, flores, perfume, etc. Colocadas en la mesa, se les indica que escojan los objetos que podemos oler con nuestra nariz ,seleccionando y separándolos ,luego dialogamos sobre el cuidado e importancia que tiene el sentido del olfato .</p> <p><b>Desarrollan juegos de roles sobre sobre el sentido del olfato y los cuidados que se debe tener con el olfato.</b></p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones:</b> se comprometen los niños y niñas a mantener el aula perfumada y limpia todos los días.</p>	<p>Laminas cordel cinta.</p>
CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se pide a los niños rasgar papel crepe y pegar en el órgano de la nariz</p> <p>- Dibujan sobre lo que más les gusto del juego de roles que realizaron con sus compañeros.</p>	<p>Hojas, colores</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

**DENOMINACIÓN : SENTIDO DEL OLFATO**

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	Realiza acciones motrices donde utilice el sentido del Olfato.	.Reconoce los sentidos: el olfato en las vivencias y acciones que realiza.

### **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINA S DE INICIO</b>	<p><b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b></p> <p><b><u>Saludo</u></b></p>	
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> la maestra roleará el aula con perfume ambiental. Creando un olor diferente a los demás días.</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <p>Dialogamos con los niños (as) ¿Qué huele en aula? ¿Es agradable o desagradable?, ¿Todas las personas pueden oler?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> me han regalado una caja con varios objetos, ¿qué órgano utilizare para oler estos?, que pasaría si nuestra nariz esta tapada , podríamos percibir los aromas con ayuda de los demás o se hace personalmente</p> <p><b>Propósito:</b> Reconocer el sentido del olfato.</p>	Dibujos Caja objetos

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>.Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p><b>ANÁLISIS:</b> se les mostrará diferentes objetos: frutas, flores, perfume, etc. Colocadas en la mesa , se les indica que escojan los objetos que podemos oler con nuestra nariz ,seleccionando y separándolos ,luego dialogamos sobre el cuidado e importancia que tiene el sentido del olfato .</p> <p><b>Realizan juego de roles sobre la importancia del sentido del olfato .</b></p> <p><b>Dialogan sobre el juego realizado lo que más les gusto y lo que no les gustó.</b></p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones:</b> se comprometen los niños y niñas a mantener el aula perfumada y limpia todos los días.</p>	Láminas cordel cinta.
<b>CIERRE</b>	<p><b>Meta cognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se pide a los niños rasgar papel crepe y pegar en el órgano de la nariz</p>	Hojas, colores

## SESIÓN DE APRENDIZAJEN°08

**DENOMINACIÓN :** SENTIDO DEL TACTO

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	-Realiza acciones motrices donde utiliza el sentido del tacto.	Reconoce los sentidos: el tacto en las vivencias y acciones que realiza.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINAS DE INICIO</b>	<b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b>	
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Se les muestra a los niños la manopla con diferentes objetos de texturas</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <p>¿Conocen que es? ¿Alguien sabe para qué sirve?, ¿Cómo se llama?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> mi manopla esta triste porque a sufrido un accidente y no puede recoger sus objetos? Sé podrá recoger los objetos sin manos que haremos para solucionar este inconveniente de la manopla, entonces utilizaremos las manos de los niños.</p> <p><b>Propósito:</b> Aprenderemos a reconocer el sentido del tacto.</p>	Dibujos

<b>DESARROLLO</b>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:</b></p> <p>-La docente entregará en grupos de trabajo materiales para que los niños manipulen y perciban con sus manos los objetos</p> <p>-la docente preguntará ¿Qué objeto es suave?¿cuál será duro?¿conocen estas texturas que podemos coger con el sentido del tacto como: suave, áspero,liso,rugoso,etc.</p> <p>-La docente les dirá que con las manos podemos diferenciar las texturas tales como: suave, rugoso, áspero, lizo,etc..</p> <p>Realizan juego de roles sobre el cuento de Pablito .</p> <p>-Cada niño asume un rol de acuerdo a su preferencia y al personaje que eligió y asumen el rol que le toca.</p> <p>Dialogan sobre el juego de roles que realizaron con sus compañeros.</p> <p>Dibujan lo que más les gustó del juego realizado.</p> <p><b>-ACUERDOS Y TOMAS DE DECISIONES</b></p> <p>.Acordamos con los niños reconocer el sentido del Tacto y lo cuidaran para no dañarlos.</p>	<p>crayolas, objetos  colores, etc</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se pide a los niños que muestren sus trabajos realizados.</p>	<p>Hojas, colores</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJEN°09

**DENOMINACIÓN : SENTIDO DE LA VISTA**

AREA	CAPACIDADES	INDICADOR
<b>P.S</b>	-Realiza acciones motrices donde utiliza el sentido de la vista.	Reconoce los sentidos: de la vista en las vivencias y acciones que realiza.

### **DESARROLLO DE LA SESIÓN**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINA S DE INICIO</b>	<p><b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b></p> <p><b><u>Saludo</u></b></p>	
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Se les muestra a los niños</p> <p><b>Recuperación de saberes previos</b></p> <p>¿Conocen que es? ¿Alguien sabe para qué sirve?, ¿Cómo se llama?</p> <p><b>Situación Problemática:</b> mi manopla esta triste porque a sufrido un accidente y no puede recoger sus objetos? Sé podrá recoger los objetos sin manos que haremos para solucionar este inconveniente de la manopla, entonces utilizaremos las manos de los niños.</p> <p><b>Propósito:</b> Aprenderemos a reconocer el sentido de la vista.</p>	Dibujos

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</b></p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La docente entregará en grupos de trabajo materiales para que los niños observen los objetos</li> <li>-la docente preguntará ¿Qué objetos observaron? ¿Qué color es? ¿Qué forma tienen?</li> <li>-La docente les dirá que con la vista podemos diferenciar las formas, colores.</li> <li>- Realizan juegos de roles sobre el sentido de la vista y los cuidados que realizan .</li> <li>- Realizan el juego de roles sobre la amapola que está triste .</li> <li>- Representan con sus compañeros sobre el accidente que tuvo la amapola y los cuidados que deben tener con la vista .</li> </ul> <p><b>-ACUERDOS Y TOMAS DE DECISIONES</b></p> <p>.Acordamos con los niños reconocer el sentido de la vista y los cuidados para no dañarlos.</p>	<p>crayolas, objetos  colores, etc</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p><b>Evaluación:</b> Se pide a los niños que muestren sus trabajos realizados.</p>	<p>Hojas, colores</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

### DENOMINACIÓN : CONOZCAMOS A LOS MIEMBROS DE LA

AREA	CAPACIDADES	INDICADORES
p	Se valora a sí mismo.  Autorregula sus emociones	- Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar

### FAMILIADESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>JUEGO LIBRE</b>	<p><b>LA HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>Planificación:</b> La docente motiva a los niños y niñas a jugar en los sectores. Los niños eligen a qué jugar. Se les recuerda que en un sector solo deben ir 5 o 6 niños.</p> <p><b>Organización:</b> Los grupos de niños organizan sus juegos y deciden con quién jugar y cómo jugar.</p>	Diversos materiales en los sectores
<b>RUTINAS DE INICIO</b>	<p><b><u>Uso de los servicios higiénicos.</u></b></p> <p><b><u>Saludo</u></b></p>	
<b>INICIO</b>	<p>Motivación: Se le motiva con un cuento “Choco busca a su mama “</p> <p>Damos las indicaciones necesarias para que los niños escuchen el cuento</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Preguntamos ¿Quién era Choco? ¿Qué le pasó? ¿A quién buscaba? ¿Qué es una familia? ¿Quiénes tienen una familia? ¿Qué hacen los miembros de tu familia? ¿Cuántos son?</p> <p>Situación Problemática: ¿Qué más podremos averiguar sobre la familia? ¿Qué podremos averiguar?</p> <p>Propósito Que los niños conozcan y mencionen a los integrantes de su familia.</p> <p>Que los niños realicen juegos de roles con los miembros de la familia.</p>	Dibujos

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</b></p> <p><b><u>Análisis de información.</u></b></p> <p>-Explicamos a los niños sobre la familia, ¿Por qué es importante tener una familia? ¿Por qué Choco quería estar con su mamá.</p> <p>-Comentamos que las familias son diferentes y que lo importante es sentirnos felices de ser parte de ella y de vivir momentos juntos en familia.</p> <p>- Presentamos una caja con prendas de vestir y los niños eligen las prendas para realizar el juego de roles para conocer a los miembros de la familia.</p> <p>-Libremente los niños realizan el juego de roles de mamá, papá.</p> <p>-Los personajes se realizarán de acuerdo a la elección de los niños y niñas Mamá Papá ,Hijo , Hija etc.</p> <p>- La situación será extraída durante la conversación inicial con los niños ejemplo: “conflictos familiares”</p> <p>- Cada niño asume un rol de acuerdo a su preferencia y al personaje que eligió y asumen el rol que le toca, cabe resaltar que el dialogo es improvisado puesto que los niños se expresan por sus propias experiencias vividas tomando en cuenta la situación “conflictos familiares”</p> <p>-Los niños guardan todo e inician un diálogo sobre los roles representados. Expresan algunas vivencias en familia voluntariamente..</p>	<p>crayolas, colores, etc.</p> <p>Prendas de vestir</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>Evaluación: Se pide a los niños que muestren lo aprendido en la actividad y dibujen lo que mas les gusto del juego de roles.</p>	<p>Hojas, colores</p>

Anexo 3

UNIVERSIDAD SAN PEDRO – SEDE TRUJILLO



FACULTAD DE EDUCACION  
**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO**

INSTRUMENTO ORIGINAL DE LA AUTORA

Nombre de Niño(a)	Dimensión Carácter didáctico						Dimensión trabajo en equipo				Dimensión Espontaneidad y creatividad			
	Elige y representa su personaje que va a representar.		Toma la iniciativa en actividades espontaneas.		Se muestra seguro de lo que hace frente a los demás.		Demuestra normas de convivencia		Coopera con sus compañeros durante el juego de roles.		Demuestra creatividad al representar a su personaje		Socializa su experiencia del juego de roles	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

**Anexo 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

<b>JUEGOS DE ROLES Y NIVEL DEL APRENDIZAJE AREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA DE SINSICAP</b>			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>
¿En qué medida la aplicación de juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap, año 2017?	Determinar si la aplicación de juegos de roles mejora el aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap, año 2017.	La aplicación de juegos de roles mejora significativamente el aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara.-Sinsicap, año 2017.	<b>Variable Independiente:</b> Juegos de Roles  <b>Variable Dependiente:</b> Aprendizaje área personal social
	<b>Objetivos Específicos</b>		
	<p>Identificar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017, antes de la aplicación de juegos de roles.</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017, después de la aplicación de juegos de roles.</p> <p>Comparar el nivel de aprendizaje en el área de personal social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82088 de Caluara. -Sinsicap, año 2017, antes y después de la aplicación de juegos de roles..</p>		

Anexo 5



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS: JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE ÁREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA SINSICAP.**

**1. INSTRUMENTO:**

Nombre del instrumento : **GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL**

**EXPERTO:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES :
- 1.2. GRADO – TITULO :
- 1.3. Nro. DE COLEGIATURA :

**2. FICHA de VALIDACION :**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										OBSERVACION Y RECOMENDACIONES		
				Relación Entre Variable Y Dimensión		Relación Entre Dimensión Y El Indicador		Relación Entre El Indicador Y El Ítem		Relación Entre Ítem Y Opción De Respuesta		La Redacción Es Clara Y Comprensible				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
<b>PERS</b>	Desarrollo personal	Demuestra Participar con autonomía en situaciones de convivencia	4. Participa con autonomía en las actividades grupales.													
			5. Comunica los logros alcanzados del grupo.													

			6. Resuelve situaciones de convivencia haciendo uso de las normas que conoce.																
Desarrollo psicomotor y el cuidado del cuerpo	Demuestra coordinación motora en sus movimientos y en forma autónoma	4. Demuestra coordinación en sus movimientos al representar a un personaje.																	
		12. Se desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, y sobre diferentes superficies.																	
		13. Demuestra autonomía en sus movimientos, para desenvolverse en su entorno con seguridad y confianza.																	
Ejercicio de la ciudadanía	Demuestra respeto por las normas de convivencia y resuelve conflictos	14. Demuestra respeto y buen trato a sus compañeros durante el desarrollo del juego.																	
		15. Participa en la construcción de normas y las utiliza para una convivencia armónica.																	

			16. Busca resolver los conflictos que se le presenta usando estrategias sencillas.												
			17. Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve.												
	Testimonio de la vida en la formación cristiana	Participa en prácticas religiosas	18. Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la religión familiar												

### 3. VALORACIÓN:

<b>Criterios</b>	
<b>Adecuado</b>	Si es adecuado para la edad de los niños
<b>Medianamente adecuado</b>	
<b>No adecuado</b>	

Firma y sello del experto evaluador

## Anexo 6

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION

INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL  
"82088 CALUARA"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL "82088 CALUARA"  
UGEL N°01 EL PORVENIR PROVINCIA DE TRUJILLO, DEPARTAMENTO LA  
LIBERTAD OTORGA LA PRESENTE:

#### Constancia De Aplicación De Proyecto

Que la docente: DEYSI MERARI VELASQUEZ PAREDES

Identificada con DNI: 19697254 desarrollo el proyecto, denominado: "Juego de roles y el aprendizaje en el área de personal social" en las niñas y niños de 4 años de la institución educativa N° 82088 de CALUARA-SINSICAP, durante los meses de mayo, junio, julio del año escolar 2018.

Se expide la presente a constancia de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Caluara, 23 de julio del 2018.



MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO



1. TITULO DEL PROYECTO DE TESIS : "JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE AREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA DE SINSICAP"
2. INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJOS.
3. EXPERTO:

a. APELLIDOS Y NOMBRES : CASTILLO SEMINARIO GABY ROSEMARY  
b. GRADO-TITULO : MAESTRIA EN EDUCACION , LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL  
c. Nro. DE COLEGIATURA : 1540 164319

3. FECHA DE VALIDACION : 07-05-2018

4. VALORACIÓN:

Criterios	
Adecuado	Si es adecuado para la edad de los niños
Medianamente adecuado	
No adecuado	

  
-----  
Mg. Gaby Castillo Seminario  
PROF. DE AULA  
SINCERA

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO



1. TITULO DEL PROYECTO DE TESIS : " JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE AREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA DE SINSICAP"
2. INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJOS.
3. EXPERTO:

- a. APELLIDOS Y NOMBRES : SANTOS QUITO BERTHA DENNO
- b. GRADO-TITULO : MAESTRIA EN EDUCACION - LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL
- c. Nro. DE COLEGIATURA : 1540020181

3. FECHA de VALIDACION : 10.09.2018

4. VALORACIÓN:

Crterios	
Adecuado	Si es adecuado para la edad de los niños
Medianamente adecuado	
No adecuado	

*Denia Santos S.*  
**Denia Santos S.**  
**Denia Santos S.**

Anexo

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO



1. TITULO DEL PROYECTO DE TESIS : "JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE AREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS. INSTITUCION EDUCATIVA DE SINSICAP"
2. INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJOS.
3. EXPERTO:

- a. APELLIDOS Y NOMBRES : JACINTO JUAN SANTOS
- b. GRADO-TITULO : MAGISTERIA EN EDUCACION - LICENCIADA EN EDUCACION
- c. Nro. DE COLEGIATURA : 151882 7656

3. FECHA DE VALIDACION : 14-05-2018

4. VALORACIÓN:

Criterios	
Adecuado	Si es adecuado para la edad de los niños
Medianamente adecuado	
No adecuado	

  
Mg. Sc. Jacinto-Juliano  
PROF DE AULA

MATRIZ DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO



1. TITULO DEL PROYECTO DE TESIS : " JUEGO DE ROLES EN EL APRENDIZAJE AREA PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA DE SINSICAP"
2. INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACION PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES DEL AREA PERSONAL SOCIAL
3. EXPERTO:

a. APELLIDOS Y NOMBRES : CASTILLO SEMINARIO GABY ROSEMARY  
b. GRADO-TITULO : MAESTRIA EN EDUCACION - LICENCIADO EN EDUCACION  
c. Nro. DE COLEGIATURA : INICIAL  
1540164319

3. FECHA DE VALIDACION : 07-05-2018

4. VALORACIÓN:

Criterios	
Adecuado	Si es adecuado para la edad de los niños
Medianamente adecuado	
No adecuado	

  
Ms. Gabry Castillo-Seminario  
PROF. DE AULA  
DIRECTORA